

Trois inspecteurs viennent de débarquer à Chicago. Votre gang veut être sûr qu'ils ne possèdent pas d'informations sur votre famille. Mais la même pensée a traversé le gang adverse. Le combat ne fait que commencer...

Flickago

un jeu de Jeremiah Lee



Matériel :

1 plateau de jeu avec la ville découpée en différents secteurs et un Quartier Général (QG) de chaque côté.

3 pions avec une étoile : les inspecteurs.

1 gang blanc et 1 noir. Chacun a 12 pions : 7 pions T pour Tueur et 5 pions F pour Famille.

Mise en place et principe de jeu :

Poser le plateau au milieu de l'aire de jeu. Placer un inspecteur sur chaque étoile du plateau. Choisir son côté de plateau, la couleur de son gang et placer ses pions à côté du plateau, dans sa réserve.



Choisir un premier joueur (celui qui habite le plus près ; en cas d'égalité - ou si vous n'avez pas de GPS - tirez au sort !).

Le premier joueur sélectionne l'un des pions de sa réserve, le pose sur un point de son QG (un disque famille se pose sur un F et un tueur, sur un T) et lui fait une pichenette.



Le second joueur fait de même.

Ensuite, chaque joueur pourra choisir de faire une pichenette :

- à l'un de ses pions Famille, déjà présent sur le plateau,

- ou à l'un des pions de sa réserve (T ou F) qu'il placera alors sur son QG.

Si un pion Famille, déjà présent sur le plateau, est une nouvelle fois utilisé, on le retourne - de façon à cacher son F - afin de noter qu'il ne pourra plus être utilisé.

Précisions :

Au début de son tour, si un pion du joueur touche ou recouvre la « zone de retour au QG » (**Safe Return To HQ**) et qu'il n'y a pas d'inspecteur dans la zone, le joueur peut, s'il le souhaite, replacer ce pion dans sa réserve.

Un pion Famille ou Tueur qui finit un tour complètement hors du plateau ou dans le QG adverse est éliminé du jeu.

Un pion qui est quasiment, mais pas complètement, hors du plateau est considéré comme toujours en jeu : Il ne doit pas être retiré du plateau.

Un inspecteur qui finit un tour hors du plateau est remplacé sur un point de départ, au choix du joueur qui ne l'a pas fait sortir.

En cours de partie, si un inspecteur touche, un peu ou complètement, la zone de retour au QG et que s'y trouve un pion, ce dernier est retiré du jeu.

Un inspecteur qui touche ou qui est dans la zone de retour au QG est remplacé sur un point de départ s'il capture un pion ou s'il est expulsé du plateau.

Fin de partie et score :

Le jeu se finit quand les joueurs n'ont plus de pions à jouer. On compte alors les points obtenus pour chaque joueur, en fonction des places qu'occupent les pions sur le plateau :

1 pion dans une zone de retour rapporte 5 points.

1 pion dans le demi-terrain opposé à son QG rapporte, selon son emplacement, de 1 à 3 point(s). Ceci est aussi valable pour les inspecteurs, dans les mêmes conditions, s'ils ne touchent pas la ligne centrale ou la zone de retour au QG



Quand un pion chevauche 2 zones, on prend en compte la zone qui rapporte le plus de points.

Le joueur avec le plus de points gagne la partie.